

IL GIOCO

JUMANJI™

ISTRUZIONI

ETA: 5+

DA 2 A 4 GIOCATORI

Un gioco che sa trasportar... chi questo mondo vuol lasciar

Contenuto

1 tabellone, 4 pedine, 1 rinoceronte, 1 clessidra,
1 dado 8 facce numerato, 4 dadi 8 facce salvataggio,
30 carte pericolo, 1 decodificatore di carte,
1 foglio 32 adesivi, 1 foglio istruzioni



OBBIETTIVO DEL GIOCO

Attraversate la giungla, raggiungete il centro del tabellone per primi e poi gridate

“JUMANJI!”

per completare il gioco... e vincere!

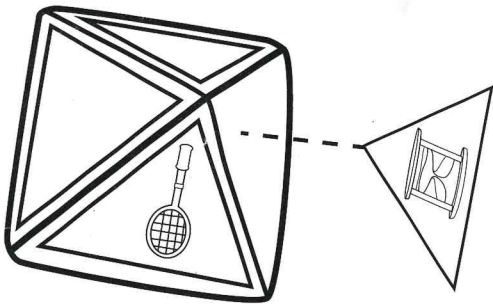
DA MONTARE UNA SOLA VOLTA

1. Estraiete tutti i componenti dai sacchetti ed eliminate gli imballaggi.

2. Come applicare gli adesivi sui 4 dadi salvataggio a 8 facce: Ogni dado dispone di otto etichette diverse. Applicare ognuno degli 8 adesivi su ogni lato dei quattro dadi a 8 facce. Non è necessario seguire un ordine preciso quando li applicate.

Fate riferimento alla **Figura 1**.

Figura 1



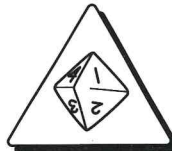
Legenda degli adesivi



Clessidra



Fune



Dado



Porta aperta



Sciabola



Ascia



Racchetta

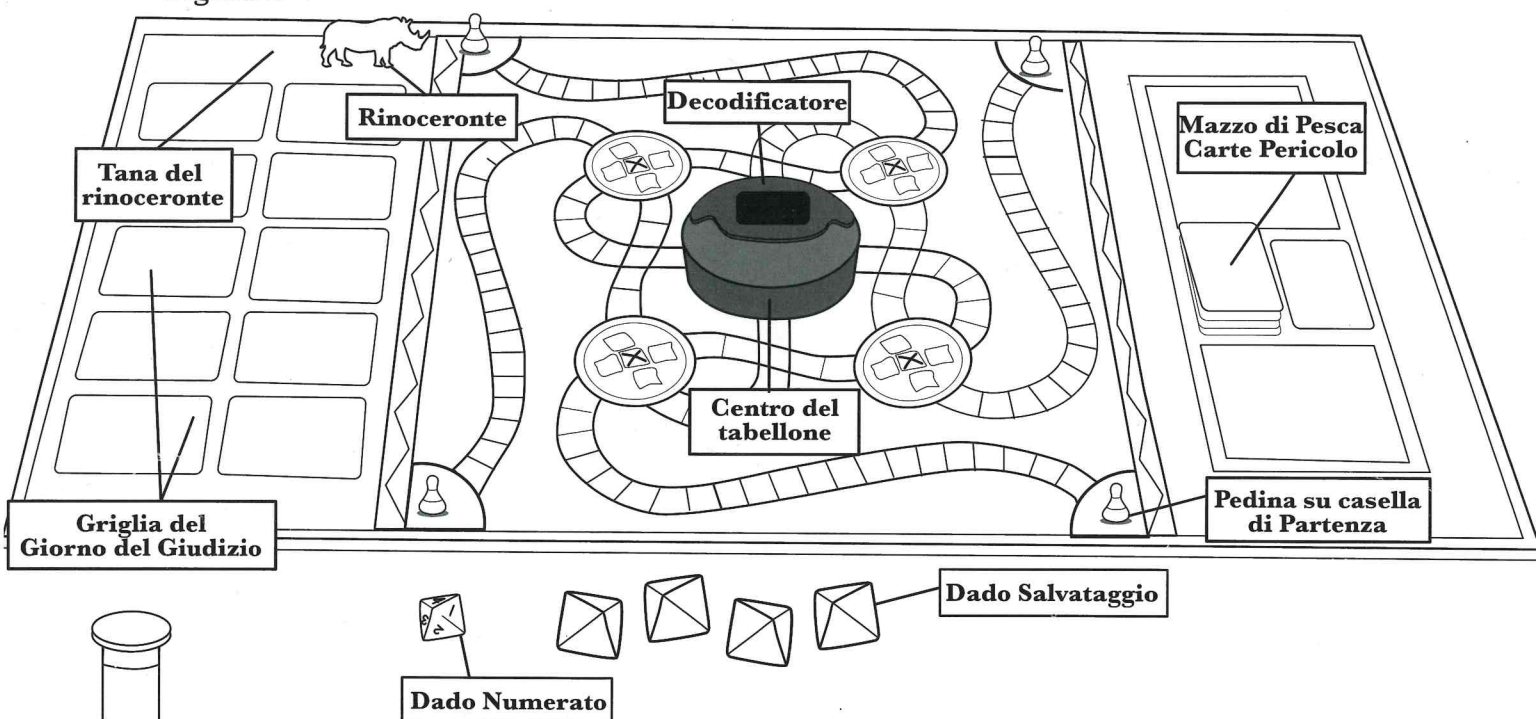


Zattera

PREPARATIVI

1. Mischiate il mazzo delle Carte Pericolo. Posizionate, con le carte a faccia in giù, nello spazio del mazzo di **PESCA** sul tabellone di gioco.
2. Scegliete una pedina per giocare e posizionate sulla casella di **PARTENZA** del colore corrispondente in uno dei quattro angoli della plancia.
3. Posizionate il rinoceronte sulla plancia nella sua tana. Fate riferimento alla **Figura 2** per il posizionamento corretto.
4. Ogni giocatore prende un dado salvataggio da tirare.

Figura 2



(Prima di iniziare a giocare, leggere sotto.)

**AMANTI DELL'AVVENTURA
NON COMINCIATE
SE NON INTENDETE FINIRE!**

COME SI GIOCA

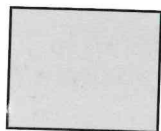
1. Chi lancia l'idea di giocare a Jumanji inizia per primo, proprio come nel film! Il gioco procede in senso orario. Quando sarà il vostro turno, dovrete avere sempre davanti a voi la clessidra, il dado numerato e il vostro dado salvataggio.

2. Al vostro turno: tirate il dado numerato e muovete la vostra pedina del numero di caselle corrispondente al numero uscito; ogni casella vale "1". Ricordate, la vostra destinazione è il centro del tabellone.

IMPORTANTE: Seguite le indicazioni delle caselle solo quando è il vostro turno.

3. Ci sono 4 tipi di caselle:

Casella Vuota



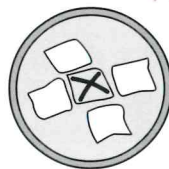
scate una Carta Pericolo. Tutti i giocatori tirano contemporaneamente il proprio dado salvataggio per soccorrevi.

Casella Attendi un 5 o 8



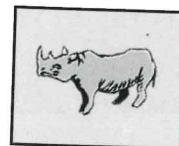
Siete bloccati qui... L'unica cosa che può salvarvi è un 5 o un 8 tirati da un altro giocatore!

Casella Giungla



Pescate una Carta Pericolo. Tutti devono tirare contemporaneamente e velocemente il proprio dado per salvarsi l'uno con l'altro.

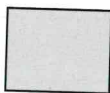
Casella con Rinoceronte



Un rinoceronte può bloccare il vostro cammino finché un tiro fortunato non vi libera.

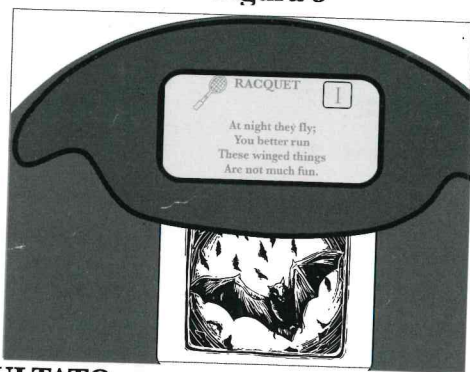
4. **Ulteriori indicazioni per le caselle vuote**

Se vi fermate su una casella vuota, agite come segue:



Al vostro turno pescate una Carta Pericolo, infilatelà scoperta sotto la lente del decodificatore e leggetela ad alta voce. Annunciate sia il simbolo segreto che il numero. Il simbolo segreto corrisponde a una delle 8 immagini del dado salvataggio. Il numero indica di quante caselle potete muovervi sul vostro percorso (riferimento alla **Figura 3**).

Figura 3



SULTATO:

tutti tirando il proprio dado, trovano l'abbinamento al simbolo segreto sulla carta, la vostra pedina dovrà restare ferma. Il vostro turno finisce. Gli altri giocatori fanno avanzare le proprie pedine per il numero di caselle indicate dalla carta. Non devono seguire le indicazioni della casella su cui si fermano. La carta viene posizionata nel mazzo di scarto che si trova sulla plancia.

non tutti tirando il proprio dado, riescono ad ottenere lo stesso simbolo della carta, dovrete tornare indietro del numero di caselle indicato dalla carta. Il vostro turno finisce. Tutti gli altri giocatori restano dove sono. Posizionate la carta scoperta sulla plancia in una delle 10 caselle della Griglia del Giorno del Giudizio. Fate riferimento alla **Figura**

IMPORTANTE: Il simbolo della clessidra vale come "Jolly".

Se esce ad uno dei giocatori, vale come abbinamento!

- Iniziate il conto alla rovescia. Capovolgete la clessidra e gridate "Via!"

- Tutti gli altri giocatori tirano il proprio dado salvataggio contemporaneamente. Devono correre contro il tempo e continuare a tirare fino a quando tutti otterranno l'immagine corrispondente al simbolo segreto sulla carta, o fino a quando il tempo non sarà scaduto.

OH OH, È LA GRIGLIA DEL GIORNO DEL GIUDIZIO!

Giocare a Jumanji è una vera e propria corsa contro il tempo! Man mano che il gioco procede, le Carte Pericolo riempiono la griglia.

Infatti quando un salvataggio fallisce, la Carta Pericolo va messa su una delle caselle della griglia del Giorno del Giudizio! Se l'intera griglia viene riempita prima che un giocatore abbia raggiunto il centro della plancia, perdono tutti! Ricominciate una nuova partita e giocate fino a quando non verrà dichiarato un vincitore.

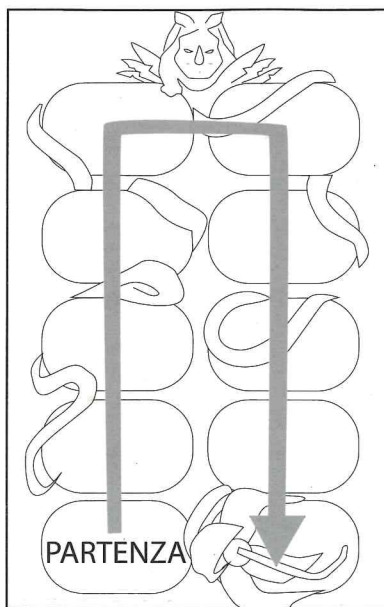


Figura 4

Posizionate le Carte Pericolo perse nell'ordine illustrato

5. ULTERIORI INDICAZIONI PER LE CASELLE ATTENDI UN 5 O 8



Se al vostro turno vi fermate su questa casella, agite come segue:

- Il giocatore alla vostra sinistra tira il dado numerato per voi.

RISULTATO:

Se ottiene un 5 o un 8,

c'è mancato poco! Sia voi che chi ha tirato il dado siete salvi e rimanete dove siete.

Se non ottiene un 5 o un 8, dovete tornare indietro di una casella. Il giocatore successivo, procedendo sempre alla vostra sinistra tirerà per voi.

Dovrete tornare indietro di una casella per ogni tiro di dado andato a vuoto. Gli altri giocatori continueranno a tirare fino a quando uno di loro non ottiene un 5 o un 8.

Quando succederà, il vostro turno finisce.

- Quando fate retrocedere la vostra pedina, dovete seguire le indicazioni di ogni casella su cui vi fermate.

- Non c'è penalità per i giocatori che tirano il dado a vuoto.

- Se ritornate sulla vostra casella di Partenza, rimaneteci, il vostro turno è finito.



6. ULTERIORI INDICAZIONI PER LE CASELLE GIUNGLA

Se al vostro turno vi fermate qui, agite come segue:

- Pescate una Carta Pericolo e decodificatela. Il suo simbolo segreto e il numero vengono dichiarati.
- Un giocatore griderà "Via!" e girerà la clessidra.

Tutti i giocatori iniziano a tirare il proprio dado salvataggio il più velocemente possibile.

Sarà una corsa contro il tempo per tutti. Continuate a tirare fino a quando ognuno di voi non ottiene l'immagine che si abbina al simbolo segreto della carta, o fino a quando il tempo non sarà scaduto.

- Tutti i giocatori sono bloccati sulla casella in cui si trovano del loro percorso. Devono cercare di salvarsi reciprocamente.

IMPORTANTE: Il simbolo della clessidra vale come "Jolly". Se esce ad uno dei giocatori, vale come abbinamento!

RISULTATO:

Se tutti i giocatori tirando il proprio dado, ottengono il simbolo corrispondente a quello segreto della carta, tutti sono salvi. Tutti i giocatori fanno avanzare la propria pedina per il numero di caselle indicato dalla carta. Nessuno deve seguire le indicazioni delle caselle su cui si fermano. La carta viene messa nel mazzo di scarto.

Il vostro turno finisce!

Se non tutti tirando il proprio dado, ottengono lo stesso simbolo segreto della carta, tutti sono bloccati.

Mettete la Carta Pericolo sulla Griglia del Giorno del Giudizio. Pescate e decodificate un'altra carta e... déjà vu! Tutti i giocatori devono tirare il proprio dado contemporaneamente cercando di ottenere il nuovo simbolo segreto della nuova carta. Il gioco prosegue in questo modo fino a quando tutti avranno trovato, lanciando il dado, il simbolo corrispondente a quello della carta.

STATE ATTENTI! Sono molte le Carte Pericolo che possono essere aggiunte alla Griglia del Giorno del Giudizio durante il turno di un giocatore prima di un salvataggio.

7. ULTERIORI INDICAZIONI PER LE CASELLE CON RINOCERONTE

Se al vostro turno vi fermate qui e se lo desiderate, potete posizionare il rinoceronte sulla casella davanti alla pedina di un altro giocatore. Questo sbarrerà la strada al vostro avversario fino a quando non accadrà quanto segue:

- O un altro giocatore si ferma su una casella con rinoceronte e decide di spostarlo.



- O il giocatore bloccato, durante il suo turno regolare, tira il dado numerato e ottiene un numero **PARI**.

Il rinoceronte farà ritorno alla sua tana, il giocatore bloccato avanza per il numero ottenuto e segue le indicazioni della casella su cui si ferma. OH OH! Ma se uscisse un numero **DISPARI**, il giocatore bloccato rimane dove si trova e segue le indicazioni della casella che sta occupando.

RINOCERONTE DISPETTOSO: Se siete il giocatore bloccato e state retrocedendo, il rinoceronte si muoverà insieme a voi, andando ad occupare sempre la casella che vi sta davanti.

ULTERIORI REGOLE PER MUOVERE LE PEDINE

1. Può esserci una sola pedina per ogni casella. Se la vostra pedina si ferma su una casella occupata, dovete spostarvi su quella successiva.
2. Muovetevi sempre per il numero di caselle ottenuto tirando il dado, a meno che un rinoceronte non vi blocchi la strada o stiate tentando di raggiungere il centro del tabellone.

IL VINCITORE

Il primo giocatore a raggiungere il centro del tabellone deve gridare **“Jumanji”** per vincere il gioco. La pedina deve atterrare esattamente sull’ultima casella. Potrete farlo tirando il dado numerato durante il vostro turno, oppure durante il turno di un altro giocatore per una mossa da Carta Pericolo.

Se il numero uscito col lancio del dado o quello indicato sulla Carta Pericolo fosse più alto rispetto al numero di caselle che vi separano dall’arrivo, non vi muovete e seguite le istruzioni della casella su cui vi trovate.

NESSUN VINCITORE! Ricordate che se la Griglia del Giorno del Giudizio fosse stata riempita prima che un giocatore riesca a raggiungere il centro del tabellone, non ci sarà un vincitore. Sarete tutti intrappolati nella giungla e dovete cominciare una nuova partita.

ALTRI MODI PER GIOCARE:

- Per una sfida ancora più entusiasmante, iniziate la partita con la Griglia del Giorno del Giudizio riempita a metà.
- Per le partite con due giocatori, non contate l’immagine della clessidra sul dado salvataggio come “Jolly”.



- Rimuovere tutti i pezzi dell’imballaggio prima dell’uso.
- Conservare queste informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro.
- Il contenuto può variare rispetto alle immagini.



TM & © Spin Master Italia S.r.l.
Tutti i diritti riservati.
Prodotto in Cina.
www.editricegiochi.it



Spin Master Logo © Spin Master Ltd.
Imported into EU by / Importé dans l’UE par
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151,
1043 GR Amsterdam, The Netherlands

www.spinmaster.com - www.spinmastergames.com

TM & © 2017 Columbia Pictures Industries, Inc. Tutti i diritti riservati.